

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang telah didapatkan dalam penelitian ini, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pembuatan media pembelajaran video *wakamono kotoba* pada *channel* TikTok "*Nanchanneru*" menggunakan *software* CapCut. Proses pembuatan video pembelajaran *wakamono kotoba* pada *channel* TikTok "*Nanchanneru*" terdiri dari beberapa tahap yaitu : perancangan media, menyiapkan konten materi, merekam video, mengimpor video hasil perekaman kedalam *software* CapCut, proses *editing* video menjadi satu *raw* video, mengatur volume dan meminimalisir *noise*, memberikan transisi antar adegan, memberikan subtitle, menambahkan *backsound*, *export* video pada CapCut, dan yang terakhir mengunggah dan mempublikasikan video ke dalam *platform* media sosial TikTok pada *channel* "*Nanchanneru*".
2. Hasil tanggapan responden terhadap video media pembelajaran *wakamono kotoba* pada *channel* TikTok "*Nanchanneru*" menunjukkan bahwa media ini dapat dikatakan layak untuk dijadikan media alternatif dan interaktif untuk pembelajaran *wakamono kotoba*. Video media pembelajaran *wakamono kotoba* pada *channel* TikTok "*Nanchanneru*" mendapatkan tanggapan yang baik mengenai penyampaian materi, penyampaian materi dapat dikatakan sudah dangat baik dan mudah dipahami.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin memberikan saran bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dibidang yang sama dengan penelitian ini, yaitu.

1. Materi yang dimuat pada media sebaiknya membahas lebih dalam mengenai *wakamono kotoba*, meliputi contoh cara penggunaan kosakata yang lebih lengkap.
2. Menambahkan animasi pendukung agar video media pembelajaran lebih menarik

Memiliki alat-alat pendukung yang lebih mumpuni sehingga meminimalisir kekurangan pada media yang dibuat.